

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
ĐƠN VỊ: Khoa Công nghệ sáng tạo

ĐỀ THI/ĐỀ BÀI, RUBRIC VÀ THANG ĐIỂM
THI KẾT THÚC HỌC PHẦN
Học kỳ 1, năm học 2023-2024

I. Thông tin chung

Tên học phần:	PHẦN MỀM ỨNG DỤNG 1		
Mã học phần:	232_71SOF120412_01	Số tín chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:	232_71K29CNDA01		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:		Phút/ ngày
<input checked="" type="checkbox"/> Cá nhân	<input type="checkbox"/> Nhóm		
Quy cách đặt tên file	Mã SV_Ho va ten SV_.....		

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman

- Size: 13

- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:

(Mã học phần_Tên học phần_Mã nhóm học phần_TIEUL_De 1)

232_71SOF120412_01_PHẦN MỀM ỨNG DỤNG 1_232_71K29CNDA01_TIEUL_De

1

2. Giao nhận đề thi

Sau khi kiểm duyệt đề thi, đáp án/rubric. **Trưởng Khoa/Bộ môn** gửi đề thi, đáp án/rubric về Trung tâm Khảo thí qua email: khaothivanlang@gmail.com bao gồm file word và file pdf (***nén lại và đặt mật khẩu file nén***) và nhắn tin + họ tên người gửi qua số điện thoại **0918.01.03.09** (Phan Nhất Linh).

II. Các yêu cầu của đề thi nhằm đáp ứng CLO

(Phần này phải phối hợp với thông tin từ đề cương chi tiết của học phần)

Ký hiệu CLO	Nội dung CLO	Hình thức đánh giá	Trọng số CLO trong thành phần đánh giá (%)	Câu hỏi thi số	Điểm số tối đa	Lấy dữ liệu đo lường mức đạt PLO/PI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
CLO3	Ứng dụng ý tưởng và tính sáng tạo, đổi mới và phát triển một sản phẩm cụ thể.	Bài tập trên máy tính	25%	1, 2	2.5	
CLO4	Phân tích các tính năng của phần mềm để thực hành, ứng dụng linh hoạt trong các dự án chuyên ngành khác nhau.		40%	1, 2, 3	4.0	
CLO5	Đánh giá được giá trị thẩm mỹ của sản phẩm thiết kế thông qua tư duy về bố cục và màu sắc.		25%	1, 2	2.5	
CLO6	Phân tích các luật bản quyền và sáng tạo tác phẩm.		10%	1, 2	1.0	

Chú thích các cột:

(1) Chỉ liệt kê các CLO được đánh giá bởi đề thi kết thúc học phần (tương ứng như đã mô tả trong đề cương chi tiết học phần). Lưu ý không đưa vào bảng này các CLO không dùng bài thi kết thúc học phần để đánh giá (có một số CLO được bố trí đánh giá bằng bài kiểm tra giữa kỳ, đánh giá qua dự án, đồ án trong quá trình học hay các hình thức đánh giá quá trình khác chứ không bố trí đánh giá bằng bài thi kết thúc học phần). Trường hợp một số CLO vừa được bố trí đánh giá quá trình hay giữa kỳ vừa được bố trí đánh giá kết thúc học phần thì vẫn đưa vào cột (1)

(2) Nêu nội dung của CLO tương ứng.

(3) Hình thức kiểm tra đánh giá có thể là: trắc nghiệm, tự luận, dự án, đồ án, vấn đáp, thực hành trên máy tính, thực hành phòng thí nghiệm, báo cáo, thuyết trình, ..., phù hợp với nội dung của CLO và mô tả trong đề cương chi tiết học phần.

(4) Trọng số mức độ quan trọng của từng CLO trong đề thi kết thúc học phần do giảng viên ra đề thi quy định (mang tính tương đối) trên cơ sở mức độ quan trọng của từng CLO. Đây là cơ sở để phân phối tỷ lệ % số điểm tối đa cho các câu hỏi thi dùng để đánh giá các CLO tương ứng, bảo đảm CLO quan trọng hơn thì được đánh giá với điểm số tối đa lớn hơn. Cột (4) dùng để hỗ trợ cho cột (6).

(5) Liệt kê các câu hỏi thi số (câu hỏi số ... hoặc từ câu hỏi số... đến câu hỏi số...) dùng để kiểm tra người học đạt các CLO tương ứng.

(6) Ghi điểm số tối đa cho mỗi câu hỏi hoặc phần thi.

(7) Trong trường hợp đây là học phần cốt lõi - sử dụng kết quả đánh giá CLO của hàng tương ứng trong bảng để đo lường đánh giá mức độ người học đạt được PLO/PI - cần liệt kê ký hiệu PLO/PI có liên quan vào hàng tương ứng. Trong đề cương chi tiết học phần cũng cần mô tả rõ CLO tương ứng của học phần này sẽ được sử dụng làm dữ liệu để đo lường đánh giá các PLO/PI. Trường hợp học phần không có CLO nào phục vụ việc đo lường đánh giá mức độ đạt PLO/PI thì để trống cột này.

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài

(1) Sinh viên thiết kế một phân cảnh (scene) gameplay hoặc film tùy chọn. Thực hiện bằng Adobe Illustrator, Hệ màu RGB; tỉ lệ scene 16:9; độ phân giải 1920x1080 pixel; mật độ điểm ảnh: 72ppi.

(2) Hoàn thành yêu cầu (1), Sinh viên sử dụng công cụ Adobe Photoshop để chuyển hóa scene đã thiết kế sang 2 thời điểm ngày và đêm.

(3) Sinh viên tổng hợp và lưu trữ file với đầy đủ các định dạng: “.ai”, “.psd”, “.pdf” phù hợp với từng phần mềm tương ứng

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

Sinh viên ứng dụng những kiến thức đã được hướng dẫn trực tiếp tại lớp về phương pháp trình bày, xác định định dạng, tiêu chuẩn file

3. Rubric và thang điểm

Tiêu chí	CLO	Trọng số (%)	Tốt Từ 8 – 10 đ	Khá Từ 6 – dưới 8 đ	Trung bình Từ 4 – dưới 6 đ	Yếu dưới 4 đ
Kỹ năng phân tích, ứng dụng linh hoạt	CLO4	20%	Sinh viên có kỹ năng phân tích các công cụ của phần mềm. Áp dụng tốt các kiến thức đã học trong các trường hợp thiết kế mới.	Sinh viên hiểu về công cụ phần mềm, ứng dụng được vào các trường hợp thiết kế mới	Sinh viên phân tích tình huống và ứng dụng được các công cụ phần mềm trong một số thời điểm.	Sinh viên không biết cách phân tích tình huống mới, không biết cách thực hành khi gặp tình huống mới.
		20%	Thời gian phân tích tình huống xử lý nhanh, ứng dụng linh hoạt	Thời gian phân tích ở mức cho phép.	Thời gian phân tích chậm.	Thời gian phân tích trì hoãn.
Ý tưởng và tính sáng tạo	CLO3	25%	Sinh viên có ý tưởng mới, đổi mới và phát triển bài tập cơ bản thành một sản phẩm mang tính	Sinh viên có ý tưởng mới, sáng tạo, thể hiện được nhưng còn bị hạn chế về mặt phát triển so với ý	Sinh viên có ý tưởng mới, nhưng chưa thể ứng dụng thành công ý tưởng vào trong sản phẩm.	Sinh viên thụ động, không thể hiện ý tưởng.

			sáng tạo và độc đáo.	tương ban đầu.		
Kỹ năng đánh giá	CLO5	15%	Thể hiện tốt và sáng tạo về bố cục, hiệu ứng hình ảnh, màu sắc phù hợp với nội dung thiết kế.	Thể hiện đạt yêu cầu về bố cục, hiệu ứng hình ảnh, màu sắc phù hợp với nội dung thiết kế.	Thể hiện đầy đủ nhưng chưa có sự hợp lý về bố cục, hiệu ứng hình ảnh, màu sắc.	Thực hiện không đúng yêu cầu về bố cục, màu sắc.
		10%	Xây dựng nội dung và ngôn ngữ thiết kế hài hòa, hợp lý, dễ nhận diện và tập trung vào đúng nội dung muốn truyền tải.	Xây dựng nội dung tương đối phù hợp với mục tiêu sản phẩm	Xây dựng nội dung chưa phù hợp với mục tiêu sản phẩm	Nội dung hoàn toàn không phù hợp với mục tiêu sản phẩm
Bản quyền	CLO6	10%	Sinh viên không sao chép các ý tưởng đã có sẵn	Sinh viên bị ảnh hưởng dưới 10% từ sản phẩm bên ngoài trong việc thể hiện ý tưởng	Sinh viên bị ảnh hưởng từ 11% đến 30% từ sản phẩm bên ngoài trong việc thể hiện ý tưởng	Sinh viên bị ảnh hưởng trên 30% từ sản phẩm bên ngoài trong việc thể hiện ý tưởng
		100%				

Người duyệt đề



TS. Võ Văn Lạc

TP. Hồ Chí Minh, ngày 19 tháng 3 năm 2024
Giảng viên ra đề



Phạm Ngọc Thanh Tân